

**UPAYA PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR
MATEMATIKA MELALUI METODE PERMAINAN
BERBANTUAN MEDIA MONOPOLI ISLAMI PADA SISWA
KELAS I SD MUHAMMADIYAH NGUPASAN I
KOTA YOGYAKARTA TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

NASKAH ARTIKEL PUBLIKASI

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Diajukan Oleh:

Eliana Rahmawati

Drs. Abdul Taram, M.Si

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN
YOGYAKARTA
2015**

HALAMAN PENGESAHAN

Publikasi ilmiah dengan judul :

**UPAYA PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
MELALUI METODE PERMAINAN BERBANTUAN MEDIA MONOPOLI
ISLAMI PADA SISWA KELAS I SD MUHAMMADIYAH NGUPASAN I
KOTA YOGYAKARTA TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:
Eliana Rahmawati
11005108

Telah disetujui pada:
Hari : Senin
Tanggal : 29-6-2015

Pembimbing



Drs. Abdul Taram, M.Si
NIY 60900070

Publikasi ilmiah ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar sarjana
Tanggal 2 Juli 2015

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dra. Sri Tutur Martaningsih, M.Pd
NIP. 19630315 198611 2 001

UPAYA PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR MELALUI METODE PERMAINAN BERBANTUAN MEDIA MONOPOLI ISLAMI PADA SISWA KELAS I SD MUHAMMADIYAH NGUPASAN I KOTA YOGYAKARTA TAHUN PELAJARAN 2014/2015

Eliana Rahmawati^a, Abdul Taram^b

**PRODI PGSD FKIP
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN
Jl. Ki ageng Pemanahan 19 Yogyakarta**

dviciouscruel@yahoo.co.id
taromahmad@yanoo.com

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Tindakan dilakukan dalam dua siklus. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas I semester II SD Muhammadiyah Ngupasan I Kota Yogyakarta Tahun Pelajaran 2014/2015. Objek penelitian ini adalah keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan metode permainan berbantuan media monopoli islami di SD Muhammadiyah Ngupasan I Kota Yogyakarta. Data dikumpulkan dengan metode observasi dan postes. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran matematika menggunakan metode permainan berbantuan media monopoli islami untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan dari segi proses maupun hasil. Dari hasil observasi keaktifan siswa pada siklus I, prosentase keaktifan siswa sebesar 55,90% (cukup) siklus II meningkat menjadi sebesar 80,58% (Sangat baik). Hasil postes siswa pada siklus I, prosentase hasil belajar aspek kognitif sebesar 52,38% (cukup) siklus II meningkat menjadi sebesar 76,19% (Baik). Hasil belajar aspek afektif pada siklus I perolehan nilai rata-ratanya sebesar 1,32 (Cukup) siklus II meningkat menjadi sebesar 2,17 (Baik).

Saran yang dapat disampaikan hendaknya pendidik dalam pembelajaran kepada siswa SD dapat menggunakan metode permainan berbantuan media monopoli islami.

Kata kunci: *meningkatkan, keaktifan, hasil belajar, metode permainan, media monopoli islami.*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) berdampak pada peningkatan mutu pendidikan. Karenanya diperlukan kemampuan yang membutuhkan pemikiran sistematis, logis dan kritis yang dapat dikembangkan melalui peningkatan mutu pendidikan. Hal ini yang paling penting menentukan untuk tercapainya pendidikan yang berkualitas

adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan. Sundayana (2013: 2) menyatakan bahwa “kemampuan berpikir yang sistematis, logis dan kritis dapat dikembangkan melalui pembelajaran matematika”.

Pembelajaran matematika objeknya bersifat abstrak, perlu adanya penggunaan media pembelajaran untuk memberikan gambaran konkret sehingga matematika lebih mudah untuk di pahami. Media yang dapat digunakan antara lain media pembelajaran interaktif yang disenangi

siswa, sehingga matematika dapat mudah disampaikan dengan lebih menarik.

Salah satu hal yang menyenangkan bagi siswa Sekolah dasar adalah permainan. Melalui bermain anak memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi dan perkembangan fisik. Selain itu, anak akan lebih paham dalam menerima pelajaran, karena dalam bermain anak terlibat langsung dan berperan aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada hari senin, 22 Maret 2015 tanggal dengan guru kelas I SD Muhammadiyah Ngupasan I yang dilakukan oleh peneliti, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami mata pelajaran matematika. Terdapat sebanyak 61,9% siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM. Ditemui dalam proses pembelajaran 60% siswa masih kurang memberikan perhatian ketika proses pembelajaran berlangsung. Siswa didik pasif, kegiatan pembelajaran hanya didominasi oleh peserta didik yang pandai.

Selain itu model pembelajaran yang diterapkan masih berpusat kepada guru, sehingga kegiatan belajar siswa tidak terjadi dua arah dan hanya berfokus kepada guru dan keaktifan siswa dalam bertanya jawab, keterlibatan dalam pembelajaran cenderung rendah. Misalnya keaktifan siswa dalam mengajukan ide pada guru, memberikan tanggapan atau komentar terhadap siswa lain, bertanya kepada guru tentang materi yang disampaikan, menyanggah atau menyetujui ide pengerjaan soal dari teman juga masih rendah.

Bukan sekedar keaktifan siswa dalam aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran matematika yang menjadi permasalahan dalam dunia pendidikan. Berdasarkan hasil observasi pada hari kamis, tanggal 26 maret 2015 di kelas I SD Muhammadiyah Ngupasan siswa hanya dituntut dalam kecerdasan kognitif saja tetapi tidak diiringi dengan kecerdasan spiritual atau penanaman nilai karakter.

Menerapkan nilai spiritualitas atau nilai karakter disekolah dapat diterapkan dengan mengintegrasikan nilai-nilai keagamaan dan karakter ke dalam mata pelajaran (*Hidden curriculum*).

Mengingat kondisi siswa yang mempunyai karakteristik masih suka bermain, guru dituntut dapat menciptakan pembelajaran dalam suasana permainan. Hal tersebut akan menunjang keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang diterapkan adalah metode permainan dengan menggunakan media permainan monopoli islami. Menurut Hamdani (2011: 281) menyatakan “ metode ini dapat digunakan untuk memberikan pengalaman menarik bagi siswa dalam memahami konsep atau memecahkan masalah”. Melalui metode permainan, siswa akan mengalami pembelajaran yang bermakna sehingga akan memahami materi yang disampaikan. Oleh karena itu metode permainan berbantuan media monopoli islami diharapkan dapat dilakukan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika siswa kelas I.

Permainan Monopoli islami merupakan suatu media pembelajaran yang berupa permainan monopoli. Peneliti membuat media monopoli islami untuk pembelajaran matematika dengan menyisipkan nilai-nilai karakter. Menurut Nuraeni (2013) menyatakan bahwa “konsep matematika dalam permainan monopoli adalah konsep uang, penjumlahan dan pengurangan”. Penelitian ini menyajikan permainan monopoli untuk pembelajaran mengenai operasi hitung penjumlahan dan pengurangan.

Tujuan peneliti membuat media hitung islami, yaitu: (1) untuk menumbuhkan rasa senang kepada peserta didik, (2) menghindari rasa bosan pada saat pelajaran matematika, (3) membuat peserta didik lebih aktif, (4) menumbuhkan semangat belajar matematika pada siswa, (5) memudahkan siswa dalam memahami konsep berhitung, (6) memotivasi siswa

untuk belajar matematika, (7) menanamkan nilai keagamaan pada siswa.

Sehingga Pembelajaran dengan metode permainan monopoli islami, murni berorientasi pada keaktifan siswa yang dilakukan dalam bentuk permainan. Suatu permainan terjalannya suatu interaktif antara siswa dan guru, sehingga siswa dituntut untuk aktif secara langsung dalam proses pembelajaran. Siswa belajar matematika tidak hanya mendengarkan dan mengerjakan soal, namun diperlukan keaktifan siswa di dalam proses pembelajaran.

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika siswa kelas I semester genap SD Muhammadiyah Ngupasan I Kota Yogyakarta Tahun Pelajaran 2014/2015. dengan menggunakan metode permainan berbantuan media monopoli islami.

METODE PENELITIAN

A. JENIS DAN DESAIN PENELITIAN

Penelitian yang digunakan pada penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) atau *Classroom Action Reserch* (CAR). Penelitian ini menggunakan pendekatan *Classroom Action Research* yang terbagi dalam siklus-siklus. Menurut Arikunto, Suharsimi (2010:16) Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam bentuk siklus berulang yang didalamnya terdapat empat tahapan yang dilalui, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi.

B. Latar Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah Ngupasan, pada kelas I semester genap tahun pelajaran 2014/2015.

C. Subjek Penelitian.

Subjek yang diteliti dalam penelitian ini adalah siswa kelas I sebanyak 21 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan.

D. Prosedur Penelitian

a. Perencanaan

Dalam tahap ini menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan itu dilakukan. Dalam tahap perencanaan peneliti menentukan titik atau fokus peristiwa yang perlu mendapatkan perhatian khusus untuk diamati, lalu membuat instrumen yang diperlukan dalam penelitian.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan. Pelaksanaan berusaha menaati apa yang sudah dirumuskan dalam rancangan. Pelaksanaan penelitian adalah peneliti berperan sebagai guru.

c. Pengamatan

Pengamatan dilakukan selama pelaksanaan tindakan kelas berlangsung. Pada tahap ini, observer dan peneliti mengamati keaktifan siswa, tingkat penguasaan materi dan kendala-kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran berlangsung.

d. Refleksi

Pada tahap ini dilakukan analisis mengenai peningkatan yang terjadi dalam pembelajaran yang dilihat dari hasil dan keaktifan belajar siswa. Hasil refleksi I akan digunakan sebagai bahan evaluasi dan menetapkan simpulan yang didapat dari

penelitian ini. Hasil dari penelitian ini juga digunakan sebagai bahan rekomendasi untuk rancangan tindakan siklus selanjutnya.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode observasi, tes dan dokumentasi.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskripsi dengan persentase, berdasarkan analisis data observasi dan hasil belajar (postes).

Hasil penelitian dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini telah dilaksanakan di SD Muhammadiyah Ngupasa I pada tanggal 6 Mei sampai 15 Mei 2015. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus, dimana masing-masing siklus terdapat 4 tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Siklus I dan siklus II terdiri dari dua pertemuan. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai jadwal matematika kelas I dengan alokasi waktu setiap tatap muka 35 menit.

Hasil penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus yaitu siklus I dan siklus II yang menggunakan metode permainan berbantuan media monopoli islami adalah sebagai berikut:

Pertemuan pertama pada siklus I dilaksanakan pada hari rabu 6 Mei 2015 pada jam ke 5 dan ke 6 (2x35 menit) yaitu pada pukul 09.40 – 10.50 WIB. Materi yang dipelajari pada pertemuan pertama adalah operasi penjumlahan bilangan dua angka dengan cara mendatar dan bersusun panjang, serta pengurangan bilangan dua angka dengan cara mendatar. Saat peneliti menjelaskan materi, ada beberapa siswa

yang hanya diam, mengobrol dengan teman sebangku, dan bermain sendiri. Hasil pengamatan pertama menunjukkan Keaktifan siswa dalam pembelajaran seperti interaksi siswa dengan peneliti, perhatian siswa ketika permainan, interaksi siswa dengan siswa masih sangat rendah. Tidak ada kegiatan diskusi dalam kelompok karena ada yang tidak senang dengan anggota kelompoknya. Keberanian siswa apabila diminta untuk maju mengerjakan soal mereka belum berani. Menyampaikan pendapat dalam kegiatan diskusi atau menyimpulkan hasil pembahasan siswa tidak berani. Siswa masih belum bisa bersikap jujur dalam kegiatan permainan dan tidak mengikuti langkah-langkah yang telah dijelaskan oleh peneliti.

Pertemuan kedua pada siklus I dilaksanakan pada hari Jum'at 8 Mei 2015 pada jam ke 4 dan ke 5 (2 x 35 menit) yaitu pada pukul 09.00 – 10.15 WIB. Materi yang disampaikan adalah pengurangan bilangan dua angka dengan cara bersusun panjang. Hasil pengamatan menunjukkan tidak jauh berbeda dari pertemuan pertama, peningkatan keaktifan siswa cukup baik. Masih banyak siswa yang ramai sendiri ketika peneliti menjelaskan materi. Kegiatan interaksi atau bertanya antar siswa dan peneliti serta siswa dan siswa juga masih sedikit. Kegiatan diskusi di beberapa kelompok tidak berjalan, serta masih banyak siswa yang tidak memperhatikan siswa lain ketika gilirannya dalam permainan.

Antusias siswa dalam pembelajaran pada pertemuan kedua ini lebih tinggi. Menyimpulkan atau mengemukakan pendapat, baik dalam diskusi kelompok atau menyimpulkan hasil pembahasan siswa belum berani dan masih harus ditunjuk oleh peneliti. Pengerjaan tugas di permainan monopoli islami masih ada siswa yang tidak mengerjakannya. Kegiatan pelaksanaan postes siswa masih ada yang ramai dan tidak langsung mengerjakan soal yang diberikan. Selama proses

pembelajaran, siswa belum memanfaatkan waktu dengan baik

Pertemuan pertama pada siklus II dilaksanakan pada hari rabu 13 Mei 2015 pada jam ke 5 dan ke 6 yaitu pada pukul 09.40 – 10.50 WIB. Pembelajaran pada siklus II pertemuan pertama ini dengan materi pokok “penjumlahan bilangan dua angka dengan cara bersusun pendek”. Pada pertemuan pertama siklus II menunjukkan adanya peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran, terlihat siswa yang tadinya pasif menjadi aktif. Pada saat berkelompok bermain monopoli islami, sebagian siswa mau berinteraksi dan berdiskusi dengan teman sekelompoknya. Tetapi masih ada juga yang diam tidak mau bertanya.

Pada saat diberikan kesempatan untuk bertanya dan maju kedepan kelas, sebagian siswa sudah berani untuk bertanya dan maju kedepan kelas. Sebagian siswa mencocokkan dan mengkoreksi jawaban dengan temannya dan membahasnya bersama-sama. Pada saat menyimpulkan hasil pembahasan di kegiatan penutup, beberapa siswa memperhatikan. Peran aktif siswa dalam pembelajaran sudah baik berjalan sesuai dengan indikator keaktifan yang diamati oleh pengamat.

Pertemuan kedua pada siklus II dilaksanakan pada hari jum'at 16 Mei 2015 pada jam ke 4 dan ke 5 yaitu pada pukul 09.00 – 10.15 WIB. Pembelajaran pada siklus II pertemuan pertama ini dengan materi pokok “pengurangan bilangan dua angka dengan cara bersusun pendek”. Hasil pengamatan pertemuan kedua siklus II menunjukkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran mulai meningkat dan masuk pada kategori baik. Siswa terlihat antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan sudah mulai aktifnya siswa dalam kelas seperti mau bertanya kepada peneliti saat ada materi yang kurang paham.

Pada saat diberi kesempatan untuk maju ke depan kelas, siswa sudah berani maju ke depan tanpa ditunjuk. Pada saat berkelompok, sebagian siswa mau

berdiskusi dengan teman sekelompoknya. Saat ada teman yang mengalami kesulitan, siswa lain dalam kelompoknya membantu siswa yang mengalami kesulitan. Ada juga siswa yang menanyakannya kepada peneliti. Pada saat menyimpulkan hasil pembahasan, beberapa siswa sudah berani memberikan kesimpulan secara sukarela. Siswa lain memperhatikan simpulan yang dikemukakan oleh temannya

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, analisis pengamatan pada saat pembelajaran matematika pada siklus I dan siklus II diperoleh rata-rata keaktifan belajar siswa pada kegiatan visual siswa dalam kegiatan pembelajaran 62,37%, rata-rata persentase untuk kegiatan lisan siswa adalah 49,0%, rata-rata persentase untuk kegiatan mendengarkan adalah 56,13%, rata-rata persentase kegiatan menulis siswa sebesar 66,25%, rata-rata untuk kegiatan mental siswa adalah 41,16%, dan rata-rata untuk kegiatan emosional siswa dalam kegiatan pembelajaran adalah 60,50%. Rata-rata peningkatan keaktifan siswa pada siklus I adalah 55,90% dan belum mencapai kriteria baik. Hal ini menunjukkan masih ada siswa yang pasif dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil postes pada pertemuan kedua diperoleh nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 0 serta nilai rata-rata kelas adalah 73,33 dengan persentase siswa yang tuntas sebesar 52,38% dengan kategori cukup.

Pada siklus II, . Siswa terlihat antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan sudah mulai aktifnya siswa dalam kelas seperti mau bertanya kepada peneliti saat ada materi yang kurang paham.

Pada saat diberi kesempatan untuk maju ke depan kelas, siswa sudah berani maju ke depan tanpa ditunjuk. Pada saat berkelompok, sebagian siswa mau berdiskusi dengan teman sekelompoknya. Saat ada teman yang mengalami kesulitan, siswa lain dalam kelompoknya membantu siswa yang mengalami kesulitan. Ada juga siswa yang menanyakannya kepada peneliti. Pada saat menyimpulkan hasil

No	Indikator	Siklus		Keterangan
		I	II	
1	Kegiatan Visual	62,37%	80,88%	Meningkat
2	Kegiatan Lisan	49,00%	76,00%	Meningkat
3	Kegiatan Mendengarkan	56,13%	79,33%	Meningkat
4	Kegiatan Menulis	66,25%	97,50%	Meningkat
5	Kegiatan Mental	41,16%	69,00%	Meningkat
6	Kegiatan Emosional	60,50%	80,75%	Meningkat
Rata-rata		55,90%	80,58%	Meningkat

pembahasan, beberapa siswa sudah berani memberikan kesimpulan secara sukarela. Siswa lain memperhatikan simpulan yang dikemukakan oleh temannya.

Hasil pengamatan pada saat pembelajaran matematika rata-rata kegiatan visual siswa dalam kegiatan pembelajaran 80,88%, rata-rata persentase untuk kegiatan lisan siswa adalah 76,00%, rata-rata persentase untuk kegiatan mendengarkan adalah 79,33 %, rata-rata persentase kegiatan menulis siswa sebesar 97,50%, rata-rata untuk kegiatan mental siswa adalah 69,00%, dan rata-rata untuk kegiatan emosional siswa dalam kegiatan pembelajaran adalah 80,75%. Rata-rata peningkatan keaktifan siswa pada siklus II adalah 80,58% dan sebanyak 17 siswa sudah mencapai kriteria baik. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah aktif dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil postes pada pertemuan kedua diperoleh nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 20 serta nilai rata-rata kelas adalah 80,95 dengan persentase siswa yang tuntas sebesar 76,19% dengan kategori sangat baik.

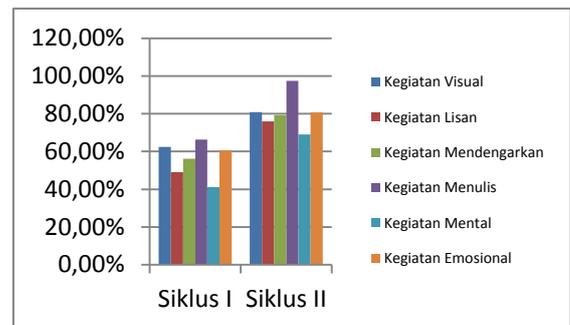
Peningkatan persentase keaktifan dan hasil belajar dari siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel 1 dan tabel 2 berikut ini:

Tabel 1
Persentase Keaktifan Belajar Siswa

Tabel 2
Persentase Hasil Belajar Siswa

Hasil Ketuntasan Belajar Klasikal siswa	Siswa Tuntas (%)		Keterangan
	Siklus I	Siklus II	
	52,38%	76,19%	Meningkat

Untuk mempermudah dalam mengamati terjadinya peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa dari hasil observasi dan tes dapat dilihat pada gambar Grafik 1 dan Grafik 2 di bawah ini.



Grafik 1. Peningkatan Persentase keaktifan Belajar Siswa



Grafik 2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Secara keseluruhan tujuan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode permainan berbantuan media monopoli islami telah tercapai pada siklus II, sehingga penelitian dianggap selesai dan hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan

keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar siswa dan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan metode permainan berbantuan media monopoli islami yang meningkat dari siklus I ke siklus II.

Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika menggunakan metode permainan berbantuan media monopoli islami digunakan sebagai upaya meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas I SD Muhammadiyah Ngupasan I Kota Yogyakarta tahun pelajaran 2014/2015 dan mendapat tanggapan baik dari siswa. Sehingga hipotesis penelitian ini diterima.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebanyak dua siklus dengan penerapan metode permainan berbantuan media monopoli islami pada siswa kelas I SD Muhammadiyah Ngupasan I Kota Yogyakarta dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, dapat dilihat dari hasil observasi siswa pada siklus I memperoleh rata-rata 55,90% dengan kategori cukup dan mengalami peningkatan pada siklus II memperoleh rata-rata 80,58% dengan kategori sangat baik.
2. Pembelajaran matematika dengan menerapkan metode permainan berbantuan media monopoli islami dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas I SD Muhammadiyah Ngupasan I Kota Yogyakarta. Hal ini terlihat dari:
 - a. Hasil belajar ranah kognitif meningkat, hal ini dapat dilihat dari nilai tes pada siklus I dengan rata-rata 73,33, ketuntasan belajar klasikal 52,38% dan meningkat pada siklus II dengan rata-rata

80,95, dengan ketuntasan belajar klasikalnya sebesar 76,19%.

- b. Hasil belajar ranah afektif meningkat, hal ini terlihat dari nilai rata-rata ranah afektif siklus I pada aspek kedisiplinan 1,11 meningkat pada siklus II menjadi 2,04, siklus I aspek tanggung jawab 1,28 meningkat pada siklus II menjadi 2,23, dan siklus I nilai rata-rata pada aspek kejujuran 1,59 pada siklus II meningkat menjadi 2,23. Sehingga dengan penggunaan metode permainan berbantuan media monopoli islami dapat membiasakan siswa untuk bersikap sesuai dengan nilai karakter.
3. Pemanfaatan metode permainan berbantuan media monopoli islami dalam pembelajaran matematika efektif untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka ada beberapa saran dari peneliti berkaitan dengan penerapan metode permainan berbantuan media monopoli islami dalam pembelajaran matematika. Saran yang dapat peneliti berikan yaitu sebagai berikut.

1. Adanya peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa pada penelitian ini, maka metode permainan perlu diasosialisasikan agar dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Diharapkan dapat mencoba mengajar dengan menggunakan metode permainan berbantuan media monopoli islami untuk diterapkan tidak hanya dalam pembelajaran matematika dengan pokok bahasan lain melainkan dapat digunakan pada mata pelajaran lain.
2. Metode dengan media pada penelitian ini dapat digunakan untuk menanamkan nilai karakter, terutama dalam hal kejujuran, kedisiplinan, tanggung jawab

- dan lain sebagainya kepada siswa , serta memahami karakteristik siswa.
3. Kepada pendidik yang menerapkan pembelajaran menggunakan metode permainan monopoli islami ini harus membutuhkan persiapan yang maksimal dan guru harus aktif dalam memantau jalannya proses pembelajaran agar siswa selalu terapan dalam melaksanakan permainan dalam pembelajaran.
 4. Kepada pendidik diharapkan dapat memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya, karena pembelajaran dengan menggunakan metode permainan berbantuan media monopoli islami membutuhkan waktu yang banyak.
 5. Praktisi pendidikan atau peneliti lain dapat menggunakan penelitian ini sebagai bahan rujukan untuk melakukan penelitian lain dengan metode pembelajaran yang sama tetapi media permainan yang berbeda atau media monopoli islami dalam materi dan pembelajaran yang berbeda, sehingga diperoleh berbagai alternatif inovasi dalam kegiatan pembelajaran.

Pendidikan Matematika dengan tema “ Penguatan Peran Matematika dan Pendidikan Matematika untuk Indonesia yang Lebih baik” pada tanggal 9 November 2013 di Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA UNY.

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor- Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.

Suharsimi,A., Suhardjono., dan Supardi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Sundayana, Rostina. 2013. *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabet.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta. Rineka Cipta.
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Satu Nusa.
- Hamdani. 2012. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Husna, A. 2009. *100 +Permainan Tradisional Untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: Andi.
- Nuraeni, Zuli. 2013. “*Permainan Anak Untuk Matematika*”. Makalah Seminar Nasional matematika dan